

BAB III

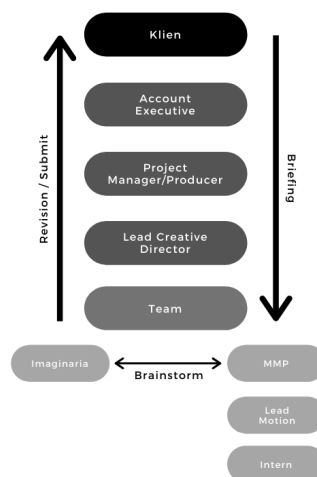
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

1.3. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

Selama kerja magang dalam Maika, penulis mencoba untuk mengenal struktur yang ada, dan orang-orang yang ditempatkan dalam struktur tersebut. Maika Collective Studio memiliki tiga *sub-brand* yaitu, Imaginaria, MMP, dan Offline. Ketiga *sub-brand* ini berfokus kepada aspek kreatif yang berbeda beda, yang dapat mendukung dan saling membantu dalam suatu proyek. Penulis pada awalnya mendaftar sebagai *Graphic Designer*, tetapi kemudian diterima sebagai *Motion Intern* di bawah naungan Maika Motion Pictures, Tim *Motion*.

2. Koordinasi



Gambar 3.1. *Workflow* proyek

Dalam suatu proyek, penulis berada di bawah koordinasi ketua tim *motion* yang mendapatkan *brief* dan arahan dari *creative director* dan *project manager*. Komunikasi antara klien dan Maika dilakukan oleh *Account manager* dan timnya, hasil dari pembicaraan tersebut kemudian disampaikan kepada *production manager*. *Production manager* bertugas untuk menerjemahkan informasi tersebut

dan mengkomunikasikannya kepada *creative director* dan tim kreatif dalam bentuk kumpulan tugas yang akan dikerjakan oleh anggota tim. *Production manager* juga memiliki tugas untuk memastikan bahwa produksi berjalan sesuai dengan visi yang ada dan dalam tenggat waktu yang diberikan. Setelah mendapatkan *brief* dan *assignment*, *creative director* dan *team lead* kemudian memulai produksi dengan *brainstorming* dan membuat *deck* sesuai dengan *brief* yang diberikan. Setelah ide disetujui oleh klien, tim langsung mulai mengerjakan proyek tersebut. Pada saat produksi sampai dengan *post pro*, *preview* dan revisi dilakukan untuk memastikan klien mengetahui tahap produksi dan dapat memberikan input akan hal yang perlu dirubah atau ditambah sesuai dengan keinginannya. Tahap akhir produksi adalah *final delivery* dimana pihak Maika menyelesaikan produk dan mengantarnya ke klien. Penulis berada di bagian tim. tim berisi bagian divisi Imaginaria dan MMP. Penulis selesai mengerjakan tugasnya akan melapor kepada *lead motion* untuk di *review* bersama dengan *creative director*.

1.4. Tugas yang Dilakukan

Berikut rincian pekerjaan yang dilaksanakan penulis pada saat kerja magang selama dua bulan di Maika Collective Studio dalam hitungan hari.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

1/2/21	Semesta - Motion Development	22-Feb-21	Company Profile - Motion Development	8/3/2021	GARENA FFMi 2021- Motion Development
	Internship Daily Report		Company Profile - Preview		GARENA FFMi 2021 - Preview
2/2/21	Semesta - Motion Development		GARENA - Motion Development	9/3/2021	Internship Daily Report
	Internship Daily Report				GARENA FFMi 2021- Motion Development
3/2/21	Semesta - Motion Development		Internship Daily Report		GARENA FFMi 2021 - Preview
	Semesta - Preview	23-Feb-21	GARENA FFMi 2021- Meeting	10/3/2021	Internship Daily Report
	Semesta - Revision		GARENA FFMi 2021- Motion Development		GARENA FFMi 2021 - Motion Development
	Internship Daily Report		Internship Daily Report		GARENA FFMi 2021 - Preview
4/2/21	Semesta - Motion Development	24-Feb-21	GARENA FFMi 2021- Motion Development	11/3/2021	Internship Daily Report
	Semesta - Preview		Internship Daily Report		GARENA FFMi 2021 - Motion Development
	Semesta - Revision		Internship Daily Report		GARENA FFMi 2021 - Preview
	Internship Daily Report	25-2-21	GARENA FFMi 2021- Motion Development	12/3/2021	Internship Daily Report
5/2/21	Semesta - Preview		Internship Daily Report	13/3/2021	GARENA FFMi 2021- Play Ins GR
	Semesta - Final Motion	26-02-2021	GARENA FFMi 2021- Motion Development	15/3/2021	Internship Daily Report
	Internship Daily Report		GARENA FFMi 2021 - Preview		GARENA FFMi 2021 - Motion Development
8-Feb-21	EMTALKS - Lower Third (Revision)		Internship Daily Report	16/3/2021	GARENA FFMi 2021 - Preview
	Internship Daily Report		GARENA FFMi 2021 - Motion Development		Internship Daily Report
9-Feb-21	EMTALKS - Lower Third (Revision)	1/3/2021	GARENA FFMi 2021 - Preview	17/3/2021	GARENA FFMi 2021 - Motion Development
	HIRING - Motion Development		SEMESTA Motion Development		GARENA FFMi 2021 - Preview
	Internship Daily Report		Internship Daily Report		GARENA FFMi 2021 - Motion Development
10-Feb-21	HIRING - Motion Development		GARENA FFMi 2021 - Motion Development	18/3/2021	Internship Daily Report
	Internship Daily Report	2/3/2021	SEMESTA Motion Development		GARENA FFMi 2021 - Motion Development
11-2-2021	HIRING - Motion Development		Internship Daily Report	19/3/2021	GARENA FFMi 2021 - Preview
	Semesta - Revision		GARENA FFMi 2021 - Motion Development		Internship Daily Report
	Internship Daily Report	3/3/2021	SEMESTA Motion Development	20/3/2021	GARENA FFMi 2021- Motion Development
15-Feb-21	Semesta - Revision		GARENA FFMi 2021 - Preview	21/3/2021	GARENA FFMi 2021 - GRAND FINALS GR
	GARENA - Meeting		SEMESTA Motion Development		Internship Daily Report
	Internship Daily Report		SEMESTA Preview	24/3/2021	GARENA FFMi 2021 - GRAND FINALS
16-2-2021	HIRING - Revision		Internship Daily Report	25/3/2021	Internship Daily Report
17-Feb-21	HIRING - Revision	4/3/21	SEMESTA Motion Development	29/3/2021	Company Profile - Motion Development
18-Feb-21	HIRING - Revision		SEMESTA Preview		Internship Daily Report
	Internship Daily Report		Internship Daily Report	25/3/2021	MFFI Deck 2021- Reference Research
19-2-2021	HIRING - Revision	5/3/2021	GARENA FFMi 2021- Motion Development	30/3/2021	Internship Daily Report
	Company Profile - Motion Development		GARENA FFMi 2021 - Preview	1/4/2021	MFFI Deck 2021- Reference Research
	GARENA - Meeting		Internship Daily Report		Perpisahan
	Internship Daily Report		Internship Daily Report		Internship Daily Report

1.5. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis telah mengerjakan pekerjaan *motion* dalam berbagai macam proyek. Berawal dari *branding*, *company profile*, sampai dengan *event*, penulis telah menghadapi beberapa kendala dan kesulitan dalam mengerjakannya. Tetapi walau ada kesulitan, penulis tetap menjalankan pekerjaan dan mencari solusi untuk masalah tersebut. Dalam Maika, penulis tidak hanya mendapatkan pengalaman membuat *motion*, tetapi juga mendapatkan pengalaman untuk berpartisipasi dalam acara *live*. Selama kerja magang penulis diberikan kebebasan dalam berkarya, mengaplikasikan dan bereksperimentasi dengan *motion*. Penulis juga dianjurkan untuk memiliki inisiatif dan secara aktif memiliki opini dalam berbagai situasi.

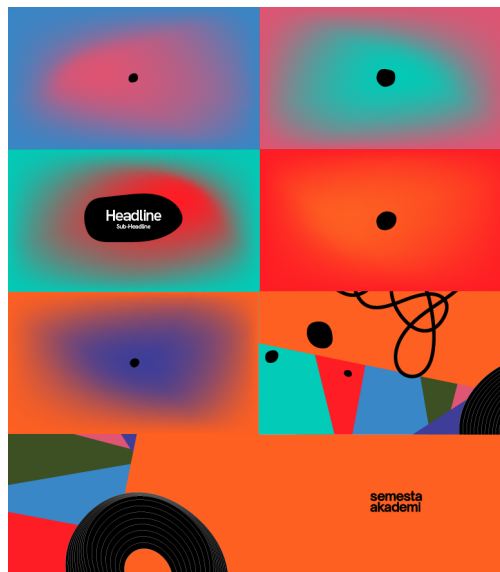
1.5.1. Proses Pelaksanaan

A. Semesta Akademi

semesta akademi

Gambar 3.2. Logo Semesta Akademi

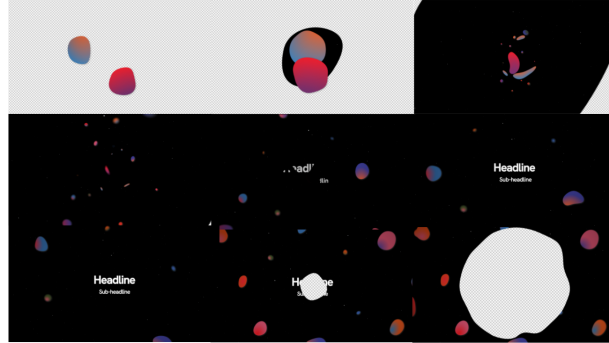
Semesta Akademi merupakan *platform* edukasi yang menyelenggarakan seminar *online* dengan pakar profesional termuka dalam bidangnya sebagai pembicara. *Platform* ini baru saja akan *launching*, dan penulis ditugaskan untuk membuat *visual motion* untuk *branding platform*. Beberapa *video output* yang ditugaskan kepada penulis adalah, *lowerthird* dan *title transition*.



Gambar 3.3. Visual untuk *title transition* sesuai dengan *style frame* karya Imaginaria

Kendala yang didapatkan penulis pada saat mengerjakan proyek ini bertempat di pembuatan *title transition*. Hasil awal yang dapat dilihat pada gambar 3.3., mengikuti *style frame* yang diberikan oleh Imaginaria. Sayangnya hasil tersebut terasa terlalu ramai dan kurang sesuai dengan nama dan arti yang dimiliki *platform* tersebut, Semesta. Dengan kendala tersebut penulis kemudian

merubah seluruh *style frame* dan membuat tema baru yang lebih berhubungan dengan nama dan konsep platform dengan bantuan *lead motion*.



Gambar 3.4. Visual *title transition* setelah direvisi dan disesuaikan dengan tema

B. Garena FFIM 2021 *Spring*

Garena adalah *platform* yang didirikan oleh Forrest Li yang bertempat di Singapura. *Platform* yang telah berdiri sejak 2009, merupakan *platform* untuk beragam *games* atau hiburan digital yang disebarkan di keliling dunia, terutama Asia tenggara. Pada tahun 2017, Garena merilis permainan baru bernama *Garena Free Fire*.

Permainan *Free Fire* atau *Free Fire Battlegrounds* merupakan permainan bertema *battle royale* yang dapat dimainkan melalui telepon genggam, *Android* dan juga *iOS*. Permainan ini bekerja dengan menyatukan maksimal 50 pemain dalam satu pesawat dan menerjunkan mereka ke suatu tempat hanya dengan senjata dan peralatan untuk membunuh pemain-pemain lain. Cara untuk memenangi permainan tersebut adalah dengan membunuh pemain lain dan bertahan sampai akhir permainan. Dengan lahan yang luas, dan waktu yang terbatas, pemain harus terus bergerak ke titik tertentu karena adanya lingkaran keamanan yang terus mengecil seiring waktu berjalan.



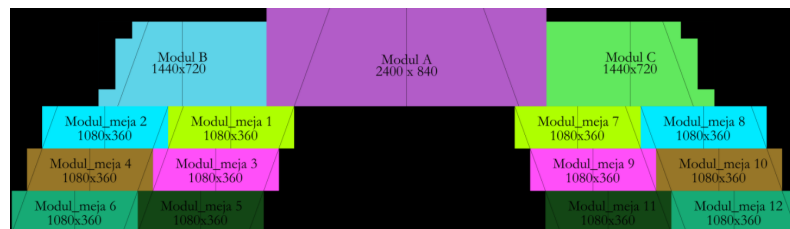
Gambar 3.5. Logo dan gambaran *event* FFIM 2020

Setiap tahunnya Garena mengadakan turnamen *eSports*, secara nasional dan internasional. Di Indonesia turnamen tersebut memiliki nama *Free Fire Indonesia Masters*, tim yang lolos dalam turnamen ini diberikan kesempatan untuk bertarung dalam turnamen internasional sebagai representatif Indonesia. Pada turnamen tahun ini, Maika diberikan kesempatan membuat konten untuk materi *broadcast* dan *visual stage* dimana turnamen tersebut akan dilaksanakan. Jenis konten yang diperlukan bervariasi dari OBB (*Opening Billboard*), *Lower Thirds*, sampai dengan visual untuk *LED Stage*.

Turnamen FFIM ini terdiri dari dua event, yang pertama adalah babak Play-Ins, yang kemudian diikuti dengan Grand Finals pada minggu berikutnya. Maika diberikan tanggung jawab untuk membuat visual bagi kedua event tersebut. Fokus dari project ini adalah konten visual untuk LED Stage yang membutuhkan resolusi sebesar 6K untuk Play Ins dan 10K untuk Grand Finals. Tidak hanya layar LED, tetapi visual juga dibutuhkan untuk 12 layar yang ada di setiap meja para tim pemain. Salah satu aset yang diberikan pada briefing adalah template stage, kedua event yang ada.



Gambar 3.6. *Layout stage Play Ins*

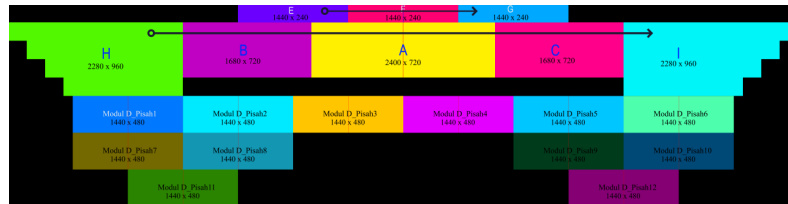


Gambar 3.7. *Layout stage Play Ins dalam composition After Effect*

Stage pertama terlihat pada gambar di atas merupakan *stage* untuk *Play Ins*, terdiri dari tiga layar *LED* dan 12 layar yang terpasang di meja setiap tim. Untuk layar *LED* jika disatukan akan berukuran sekitar 6K dan setiap meja memiliki layar berukuran 1080 x 360. Jika di satukan *output* yang diperlukan untuk *visual stage* harus memiliki ukuran 6800 x 1920. Dalam gambar 3.7., terlihat pembagian layar disatukan dalam satu *composition* agar visual tidak dibuat terpisah. Hal tersebut mempermudah proses *motion development* karena pembuatan visual cukup dalam satu *composition* saja. Tidak hanya itu, layar sudah terpisah, terkategori, dan *dimasking* dengan warna, sehingga visual dapat dipisah secara langsung oleh *VJ* pada saat *final delivery*.



Gambar 3.8. *Layout stage Grand Finals*



Gambar 3.9. *Layout stage Grand Finals dalam composition After Effect*

Untuk *Grand Final layout stage* cukup berbeda, dengan besar *composition* 10K. Seperti gambar 3.8, *LED* lebih besar seakan membentuk sayap dan layar meja tetap berjumlah dua belas. Untuk *grand final*, permintaan klien adalah untuk membuat visual lebih meriah dan mega dibandingkan *play ins*. Maka terlihat dari gambar-gambar di bawah ini, perbedaan desain *styleframe* dan hasil akhir setelah di alterasi. Dalam pembuatan visual untuk grand final karena waktu yang terbatas, penulis dan anggota tim lainnya menggunakan ulang aset yang telah digunakan dari *play ins* dengan sedikit alterasi.

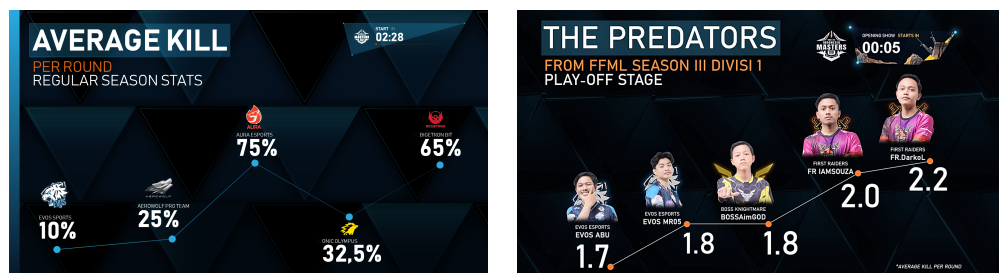
Adanya banyak *output* yang diperlukan untuk *event* ini, penulis ditugaskan untuk membuat:

- *Lower Third Next Round/Map*
- *Lower Third Timer*
- *Play-Ins Countdown*
- *Grand Finals Countdown*
- *Grand Finals Predator*
- *Grand Finals Champion*

- *Broadcast Statistic Predator*
- *Broadcast Team Captains*

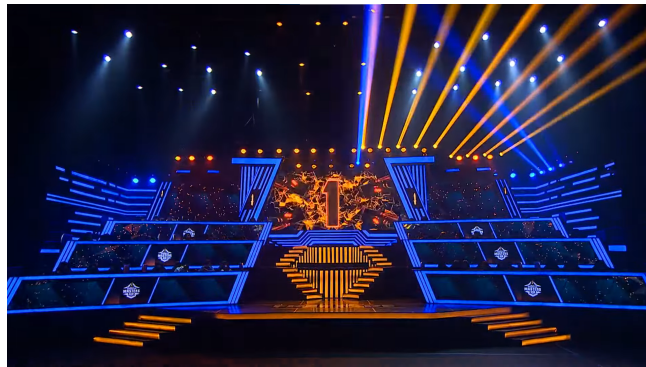
Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh penulis setelah memperhatikan referensi yang diberikan kedua Klien (Garena) dan Maika, adalah untuk melaksanakan *motion development*, tetapi sebelum itu, penulis harus menunggu pemberian *Style frame* yang dikerjakan oleh bagian dari Maika, yaitu Imaginaria.

Dalam MMP, *motion artist* diberikan kebebasan penuh untuk mengeksplorasi jenis *motion* yang digunakan untuk materi visual tersebut. Maka, setelah mendapatkan *style frame* untuk materi yang dibutuhkan, *motion artist* dapat mengubah sesuai keinginan mereka, selama masih dalam tema yang diinginkan klien. Di bawah ini adalah beberapa gambar *output* untuk bagian *Play Ins* dan *Grand Final*.

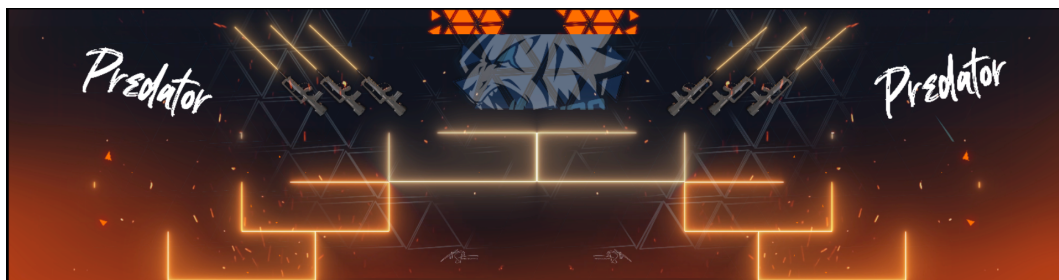


Gambar 3.10. *Output* untuk *broadcast*

Dalam gambar 3.11. terlihat hasil jadi pada saat *event* yang ditunjukkan secara live melalui *youtube*, *output countdown* pada saat *play ins*. Pada gambar-gambar di bawah terlihat hasil akhir *output* untuk *predator* (Gambar 3.12) dan *champion* (Gambar 3.14) dan bagaimana visual tersebut terlihat jika sudah di aplikasikan ke layar-layar yang ada di *stage* (Gambar 3.13. dan Gambar 3.15.).



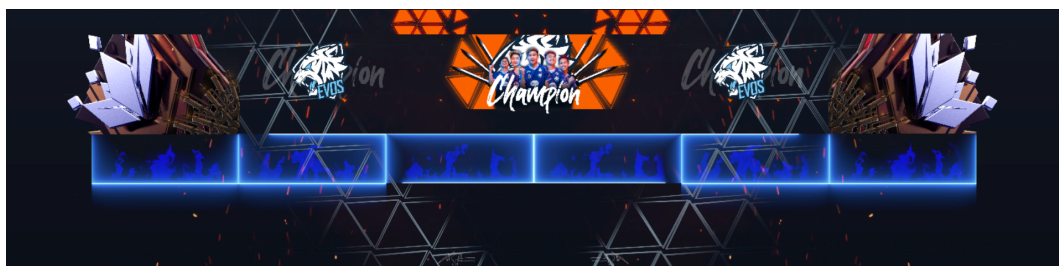
Gambar 3.11. Output Countdown pada live event



Gambar 3.12. Output predator dalam composition After Effect



Gambar 3.13. Gambaran output predator ketika di stage



Gambar 3.14. Output Champion dalam composition After Effect



Gambar 3.15. Gambaran output predator ketika di stage

C. Maika Hiring Instagram Post



Gambar 3.16. Hasil akhir bagian yang dikerjakan penulis

Maika ingin memperbesar timnya dengan merekrut beberapa pegawai. Pengumuman akan rekrut ini direncanakan untuk dipromosikan di media sosial Maika dalam bentuk *video motion*. Penulis ditugaskan untuk mengerjakan bagian *business* dengan *style frame* yang telah diberikan oleh Imaginaria. Penulis diberikan kebebasan penuh untuk meng alterasi dan mengaplikasikan *motion* kepada *style frame* yang sudah disediakan.

D. Company Profile GIF

Dalam rangka memperbaiki dan memperbaharui *website* dan portofolio Maika, penulis ditugaskan untuk membuat *GIF* berisi gabungan output dari berbagai klien yang telah bekerja sama dengan Maika. Tantangan dalam proyek ini adalah menggabungkan beragam *footage* yang ada ke dalam *GIF* berdurasi tiga sampai lima detik. Penulis menghadapi tantangan tersebut dengan bermain di komposisi

dan *framing footage-footage* yang ada dalam *GIF* tersebut. Contoh dapat dilihat di gambar-gambar di bawah ini.



Gambar 3.17. *Screenshot footage* yang diberikan



Gambar 3.18. *Screenshot* hasil *GIF* ketika sudah diedit

1.5.2. Kendala yang Ditemukan

Ada beberapa kendala yang ditemui pada saat menjalankan kerja magang, salah satunya adalah pada saat mengerjakan proyek untuk Garena. Dengan besarnya *output* yang dibutuhkan, *laptop* penulis tidak kuat memproses data. Solusi dari masalah tersebut pada akhirnya penulis menggunakan PC yang disediakan kantor. Tetapi kendala tidak berhenti pada saat itu, karena *output* yang besar, *file size* dan waktu *render* pun besar. Hal tersebut membuat kesulitan karena lamanya waktu *merender* dan betapa cepatnya *memory* yang habis untuk menyimpan *output* yang telah dihasilkan.

Selain dalam proyek Garena, penulis juga menghadapi kendala pada saat membuat proyek Semesta Akademi. Karena adanya kesalahan dalam alur komunikasi antara klien dan pihak internal yang kemudian berkomunikasi dengan tim dimana penulis berada, maka perencanaan visual tidak searah dengan visi yang dimiliki klien. Hal tersebut baru terlihat pada saat titik akhir proyek, alhasil penulis harus mengulang pembuatan transisi karena tidak sesuai dengan keinginan klien. Hal ini tentu merupakan kendala karena memakan waktu dan menghambat progres dalam proyek lain yang sedang berjalan.

1.5.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Penulis menyadari bahwa akan selalu ada kendala dan hal tersebut bukanlah sesuatu yang harus dihindari. Melainkan, sebuah kendala harus dihadapi dan dianggap sebagai pelatihan kemampuan *problem solving* dan *time management* penulis. Penulis mencari berbagai cara untuk mengurangi beban render dan menemukan bahwa semakin sedikit asset yang ada dalam render semakin ringan. Maka dari itu, penulis menggunakan metode dimana penulis memisahkan render menjadi beberapa bagian layer yang kemudian dapat disatukan. Kemudian penulis tetap mengerjakan revisi besar yang diperlukan dalam tenggat waktu yang diberikan sebaik mungkin. Tidak hanya itu, penulis juga lebih banyak berkomunikasi dengan pembimbing lapangan akan bagaimana sebaiknya menghadapi revisi agar tidak memakan waktu membetulkan hal-hal yang kurang.